

# Amsoft

## LES CHIFFRES MAGIQUES

Programme graphique en couleur  
pour compter et reconnaître les chiffres



par

**Bourne Educational Software**

- Apprend aux enfants à reconnaître les chiffres et forme une introduction à la comptine.
- Permet aux enfants d'apprendre à utiliser l'ordinateur sans savoir lire.

### CHARACTERISTIQUES

- Il y a des rangées de fleurs qui montrent les résultats corrects des enfants.
- Les réponses incorrectes sont illustrées par un nombre correspondant de fleurs pour permettre aux enfants d'associer le chiffre avec le nombre de fleurs affichées.
- On trouve aussi toutes les facilités du CONTROLE BES. Vous pouvez y trouver les détails des 5 derniers chiffres tapés par l'utilisateur. Cela permet d'identifier certains problèmes associés aux chiffres.
- Vous y trouverez un livret explicatif complet.
- Ce programme est très utilisé dans les écoles.

Didacticiel approprié aux enfants de 3 à 5 ans.

## LES CHIFFRES MAGIQUES

Tout d'abord, le programme dessine un chiffre de 1 à 9, clair et bien grand. L'enfant doit trouver la touche correspondante sur le clavier. Chaque fois qu'il l'a trouvée, une fleur apparaît. L'enfant doit faire apparaître le même nombre de fleurs que le chiffre affiché. Son succès est récompensé par un sourire et des effets visuels et sonores amusants.

Si l'enfant fait une erreur, le sourire se change en grimace, le programme montre ce qui était faux et lui apprend la nouvelle réponse.

Si l'enfant a des difficultés avec certains chiffres, on peut régler le programme de sorte qu'il puisse s'exercer sur ceux-ci. Le programme prend note des réponses de l'enfant de sorte que problèmes et progrès puissent être facilement reconnus.

## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	4
LECTURE DU PROGRAMME	4
PROGRAMME PRINCIPAL	5
1. Départ	5
2. Réglage de la série de chiffres	6
3. Examen des résultats	7
LES SERIES 'MAGIQUES'	8
AUTRE PROGRAMMES DE BES	10
CE LIVRET	13

## INTRODUCTION

Ce programme a été conçu pour aider les enfants à reconnaître les chiffres et à compter de 1 à 9. Il est recommandé pour les enfants de 3 à 5 ans et aussi dans les cas où un entraînement spécial est nécessaire.

Ce programme est destiné à servir de complément à des méthodes pédagogiques existantes, en utilisant l'aspect motivateur de l'ordinateur pour encourager l'enfant et arriver ainsi au résultat voulu.

## LECTURE DU PROGRAMME

Il vaut mieux appuyer sur CTRL et SHIFT et en les maintenant appuyées, presser et lâcher la touche ESC. Cela réinitialise le système avant la lecture. La cassette doit se trouver dans le DATACORDER avec l'étiquette sur le dessus et la bande ramenée au début.

Appuyez simplement sur CTRL et la petite touche ENTER, puis sur la touche PLAY du DATACORDER. Appuyez ensuite sur n'importe quelle autre touche.

La lecture prendra environ 5 minutes.

Après la lecture, le programme affiche l'écran titre et Copyright pendant quelques secondes. Aucune frappe n'est nécessaire et le programme affichera automatiquement le menu principal.

## PROGRAMME PRINCIPAL

La liste des options suivantes est affichée:

### 1. Départ

L'écran de départ demande à l'enfant de taper son nom. Ensuite, si une série de chiffres a été demandée (voir l'option 2), vous pouvez soit choisir des nombres au hasard, soit la série pré-choisie. Le programme ensuite lance l'écran avec la 'petite tête ronde' et le cadre.

La 'petite tête ronde' n'a ni sourire ni grimace pour commencer. Le chiffre est tracé, il se termine par un 'ping' et l'ordinateur attend que l'enfant presse la touche correcte sur le clavier. Toutes les autres touches, sauf la bonne, sont muettes, à l'exception de la touche ESCape.

Si on presse la touche ESCape 2 fois de suite, le programme revient au menu principal.

Pour afficher le nombre correct de fleurs, l'enfant doit presser la touche-chiffre correcte le nombre de fois indiqué par le chiffre affiché, c.a.d. si le programme affiche un six, l'enfant doit presser la touche 6 six fois de suite. Pour terminer, l'enfant doit presser sur ENTER et si le nombre de fleurs est correct, la 'petite tête ronde' sourit, le chiffre clignote et on entend un petit air de musique. Si l'enfant appuie trop de fois sur la touche-chiffre correcte, il peut effacer en utilisant la touche DELETE pour réduire le nombre de fleurs avant de presser

ENTER. L'enfant recueille alors une fleur à gauche de l'écran.

Si le nombre incorrect de fleurs est entré, la 'petite tête ronde' fait une grimace, les fleurs deviennent blanches et le chiffre équivalent au nombre de fleurs apparaît. En appuyant sur la barre <ESPACE>, le nombre de fleurs correspondant au chiffre original apparaît après un signe '='. L'enfant peut compter avec l'ordinateur à mesure que les fleurs apparaissent. S'il essaye de frapper plus de neuf fois la touche correcte, il entendra un signal sonore et il pourra utiliser soit la touche ENTER soit la touche DELETE. S'il frappe la barre <ESPACE> de nouveau, le chiffre suivant sera affiché soit au hasard, soit en série choisie, sauf dans le cas où la série est terminée ou si le score atteint 10 entrées correctes ou incorrectes. Toute entrée incorrecte est indiquée par une tige à droite de l'écran.

## **2. Réglage de la série de chiffres**

Cette option est spécialement conçue pour aider les enfants qui ont du mal à différencier entre deux chiffres ou à reconnaître un chiffre particulier. Le parent (ou le maître) ayant identifié le problème par l'intermédiaire des détails du CONTROLE (option 3), peut créer et utiliser des séries de chiffres (jusqu'à un total de 19) qui peuvent être utilisées dans l'option 1. Les séries de chiffres sont retenues et

peuvent être utilisées, peut-être alternativement avec la série-hasard, jusqu'au moment où l'ordinateur est débranché ou bien une autre série est créée avec la même option.

Les nombres apparaissent dans l'ordre où ils ont été créés.

### **3. Examen des résultats**

Tous les programmes de BES comportent un système pour enregistrer les performances de l'utilisateur. Son utilisation permet aux parents (ou maîtres) de voir comment un enfant accomplit la tâche donnée. Cela permet aussi d'identifier les capacités ou les besoins éducatifs de l'enfant.

Au début de chaque jeu, un nouveau registre est créé pour chaque joueur. Les registres de 5 enfants sont enregistrés, ensuite le sixième, ensuite le sixième remplacera le premier, le septième remplacera le second et ainsi de suite.

Par cette option, on peut examiner le registre le registre de l'enfant: les détails sont retenus dans cet ordre:

- (a) Nom de l'enfant
- (b) Temps pris
- (c) Source des chiffres utilisés – i.e. soit série choisie ou au hasard
- (d) Chiffres tapés et résultats corrects (en vert) résultats incorrects (en rouge).



Une analyse soigneuse de ces détails peut offrir un guide valable pour des difficultés de reconnaissance de chiffres ou des problèmes plus généraux ou des succès.

### **LES SERIES 'MAGIQUES'**

La série MAGIQUE fait partie d'une série de programmes produits par BES destinée aux enfants de 3 à 6 ans. La série recouvre les besoins numériques des enfants ainsi que l'entraînement aux lettres et à l'écriture. Un des programmes jumeaux des 'Chiffres Magiques' est 'Lettres Magiques', programme qui traite de la reconnaissance et de la correspondance entre les lettres pour des enfants de 3 à 6 ans. Les options du programme sont les suivants:

- (1) Correspondance entre lettres minuscules
- (2) Correspondance entre lettres et mots en minuscules
- (3) Correspondance entre majuscules et minuscules
- (4) Recherche de touches majuscules
- (5) Recherche de touches majuscules étant donné des lettres minuscules

Ce programme est destiné aux tout-petits et par conséquent très facile à utiliser. Pour les premières options, l'enfant n'a que deux touches à utiliser – ENTER et la barre <ESPACE>. Les animations de crocodiles et de poissons sont très motivantes et ont été

très appréciées pendant les périodes d'essais extensifs dans les écoles menés par BES ainsi que dans les foyers.

Le programme recouvre la reconnaissance entre lettres majuscules et minuscules et leur correspondance. Pour familiariser l'enfant avec le clavier, il existe aussi une option de correspondance entre clavier et écran. Il couvre aussi la correspondance entre minuscules sur l'écran et touches de clavier. Il a été conçu pour surmonter la difficulté provenant d'un clavier à lettres majuscules.

Un autre compagnon est 'l'Ardoise magique' qui a été conçu pour aider les enfants à écrire, et, en particulier, à former les lettres et les chiffres correctement. Il est recommandé pour les enfants de 3 à 5 ans, et dans les cas qui nécessitent un entraînement spécial.

Dans ce programme, le micro-ordinateur est utilisé pour présenter aux enfants la dynamique de l'écriture, éliminant les inconvénients des méthodes traditionnelles et surtout complétant les démonstrations de direction et de forme par l'adulte. En plus, en frappant sur la touche <ESPACE>, l'enfant peut répéter la formation d'un caractère ou d'un mot.

Comme pour tous les autres programmes BES, la vitesse de tracé peut être réglée pour convenir aux besoins et aux capacités de l'utilisateur.

## AUTRES PROGRAMMES DE BES

Les chiffres magiques fait partie d'une série de programmes produits par Bourne Educational Software Ltd. dans le but de rendre l'enseignement facile et agréable. Les programmes sont destinés aux écoles et aux familles et leur simplicité les rend utilisables par les enfants (dont l'âge est approprié au programme): le jeu des touches ESC et de la barre espace est commun à la plupart d'entre eux – il permet de passer à l'élément du programme suivant ou de revenir au menu principal.

Dans la plupart des programmes BES, on trouve un système de CONTROLE, qui permet au professeur, aux parents ou à l'enfant d'examiner les entrées qui ont été faites, les mots qui ont été tapés et ainsi d'isoler les causes de succès et de problèmes. Cela n'empêche pas, dans les programmes appropriés, d'avoir des systèmes permettant de voir le score du jeu et de compter les points – ce qui aide grandement à la motivation.

Les programmes BES se passent, la plupart du temps d'explications – les écrans 'coulent de source'. De cette façon les enfants ne prennent pas longtemps à se familiariser avec eux et peuvent les utiliser rapidement sans l'aide d'un adulte.

## **Voici d'autres programmes de BES**

### **L'Horloger 1**

Ce programme apprend aux enfants à lire l'heure et aussi à mettre à l'heure. Les résultats sont affichés de façon amusante par un bonhomme qui grimpe ou qui descend une échelle. On trouve un choix de 12 niveaux progressifs de difficulté, avec son, couleur et possibilité de contrôle. (de 4 à 9 ans)

### **L'Horloger 2**

Ce programme est le frère du précédent et recouvre l'apprentissage des minutes (avant et après l'heure), les demi-heures et les quarts d'heure ainsi que l'heure de 0 à 24 heures. On y trouve le même choix de niveaux progressifs que dans l'Horloger 1 avec son, couleur et possibilité de contrôle. (de 4 à 10 ans)

### **Le géographe**

Une série de 2 programmes qui stimuleront l'enfant à apprendre à l'ordinateur le géographie. Il encourage l'usage des atlas et des ouvrages de référence, aide aux révisions d'examens et forme une introduction à l'usage des ordinateurs pour le stockage de l'information. Les données peuvent être facilement enregistrées et transférées. (de 7 à 15 ans)

## **La course à la boussole**

Vous allez essayer de trouver les stations de contrôle cachées dans une course contre la montre ou contre l'ordinateur. Vous aurez bientôt entièrement confiance en vos connaissances en matière de coordonnées et de directions tout en contrôlant votre voiture. Après chaque course, vous pouvez visualiser votre itinéraire, pour savoir exactement où est allé chaque conducteur. (de 7 à 13 ans)

## **Animal/Végétal/Minéral**

Vous passerez des heures très agréables à faire jouer l'ordinateur qui devra deviner l'objet auquel vous avez pensé. Si l'ordinateur ne peut pas deviner correctement, l'enfant doit lui donner des détails sur les différences entre divers objets. Cela stimulera une discussion et aussi l'usage d'ouvrages de référence.

(à partir de 7 ans)

## **Le Pendu**

On a décrit cette version du jeu traditionnel comme étant '... la Rolls des jeux'! Il comporte un stock de plus de 250 mots ainsi que la possibilité de rentrer vos propres mots – soit en groupes, soit individuellement (c'est idéal pour vos révisions d'orthographe). Améliore l'orthographe des enfants à partir de 5 ans.

## A PROPOS DE CE LIVRET

Les programmes BES comportent tous des petits livrets de la sorte. La raison en est, primo, de permettre de comprendre les buts du programme et de donner un idée sur les usages possibles du programme, basés sur les essais faits dans les écoles et les foyers. Deuxio, ils permettent de comprendre les séquences du programme, puisque, la plupart du temps, le temps passé à la machine est limité. Troisièmement, il permettra d'utiliser le programme de BES d'une façon complète puisqu'on peut s'y référer avant, durant et après l'utilisation du programme sur l'ordinateur.

Si vous avez des problèmes avec l'utilisation de ce programme ou des moyens de l'améliorer qui pourraient être incorporés, n'hésitez surtout pas à vous mettre en contact avec BES à l'adresse au dos de ce livret.

*N.B.: Il peut y avoir des variations mineures dans le programme dues aux caractéristiques de différents micro-ordinateurs et des systèmes d'exploitation.*







